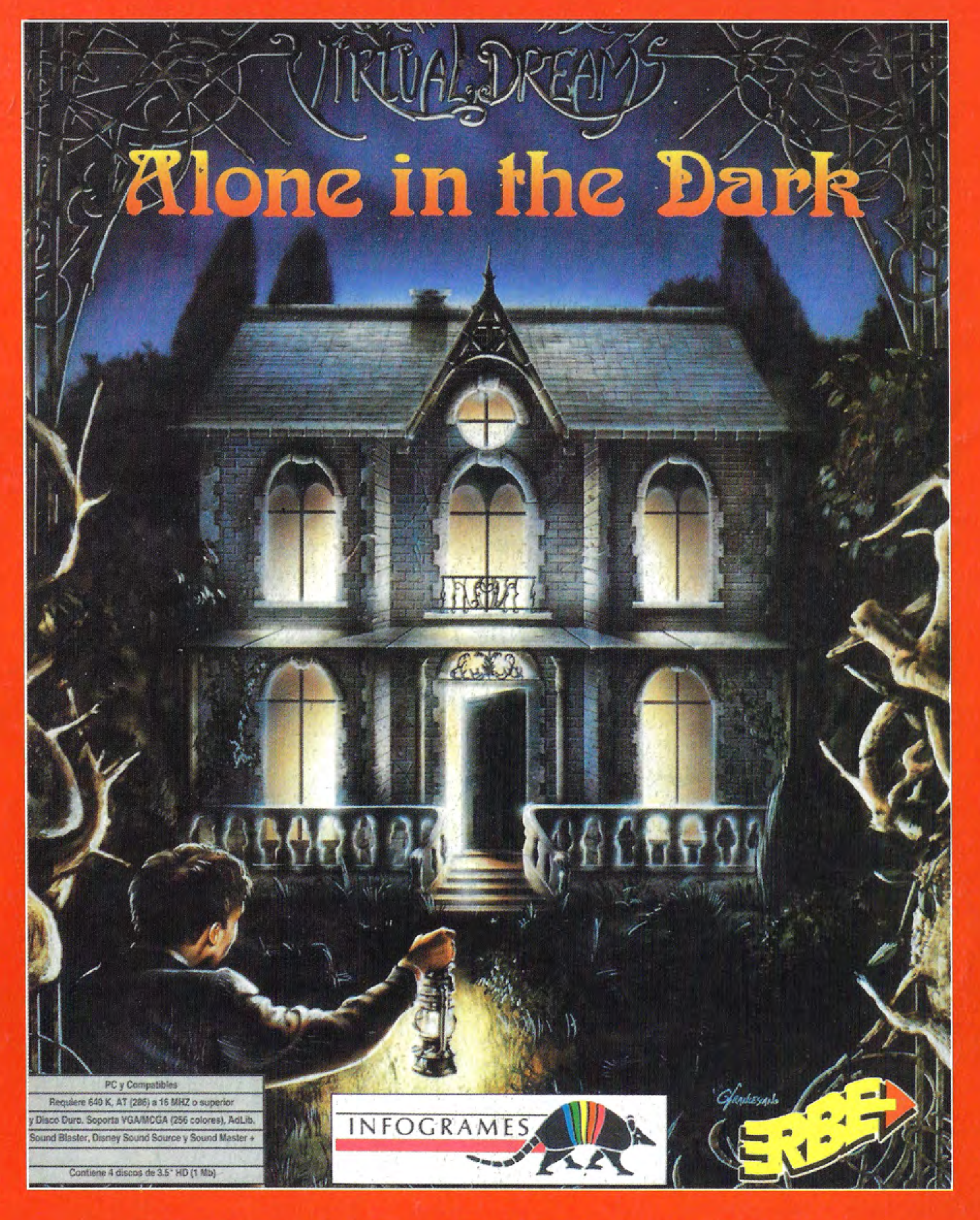
# TOP GAMES para PC

1




El máximo nivel en juegos para PC

# TOP GAMES

**EDITA:**
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

**Consejero-delegado:** Roberto Altarriba
**Director general:** Fernando Castillo
**Director de producción:** Manuel Álvarez
**Director editorial:** Julià de Jòdar
**Coordinación editorial e informática:** Emiliano Sobel
**Coordinación de la producción:** Esther Culubret
**Servicios editoriales:** Llum L. Pijuán

**Redacción, diseño y producción:**
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

**Preimpresión digital:**
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

**Impresión y encuadernación:**
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s/n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain


**ISBN Obra completa con Disquete:** 84-487-0602-1
**ISBN Obra completa con CD ROM:** 84-487-0603-X
**Depósito legal:** B. 16.952/1995

**Distribuye para España:**
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

**Distribuye para México:**
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

**Distribuye para Argentina:**
**Capital Federal:** Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
**Interior:** Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

**CERTIFICADO DE GARANTÍA**
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
Avda. Camino de lo Cortao, 21 - Nave 5
Polígono Industrial Sur
San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
(91) 653 94 50
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

**Suscripciones y petición de números atrasados:**
Dpto. de Suscripciones de Ediciones Altaya, S.A.
Apartado de Correo 590 F.D. - 08080 Barcelona
Tel. y Fax (93) 414 04 25

TOP GAMES se compone de 15 juegos para PC y CD ROM, de 15 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden encuadernarse con las tapas que saldrán a la venta junto al fascículo 15.


Alone in the Dark
Una casa: Derceto, llena de pasadizos secretos y en la que por las noches pueden oírse un sinnúmero de ruidos, lo que la ha valido el sobrenombre de "la casa maldita". Una leyenda: se cuenta que tiempo atrás ocurrieron en ella espeluznantes sucesos. Un misterio: el suicidio de su anterior propietario y las extrañas circunstancias que rodearon su muerte. Trata de desvelar los misterios de Derceto, adéntrate en ella, pasa una noche recorriendo sus habitaciones y cámaras ocultas, descubre el secreto y sal... si puedes.
INFOGRAMES






# VERSIÓN DISQUETE

Para instalar este juego debes ejecutar el programa "TATOU" que hay en el primer disco. Aparecerá un menú en el que puedes seleccionar la tarjeta de sonido que usarás para escuchar la música del juego. Emplea los cursores para marcar la que quieras y después la tecla ENTER para aceptar. Después te preguntará el tipo de tarjeta de sonido que quieres para los efectos y el teclado que tienes. Ahora aparecerá el menú principal de instalación. Elige la opción "F3. INSTALACIÓN EN EL DISCO DURO". El programa te preguntará la unidad de disco y el directorio en que deseas instalar el juego. Cuando el programa de instalación haya terminado de pedirte los disquetes podrás usar la opción "F1 JUGAR".

La protección anticopia de este juego consiste en una pantalla con dos objetos y un número. Usa los cursores "izquierda" y "derecha" para cambiar el objeto que aparece en el recuadro hasta que sea el correcto. Cuando estés seguro pulsa ENTER para confirmar tu selección.

Acto seguido deberás repetir la operación para el otro objeto que hay en la pantalla. Una vez que hayas pasado esta protección aparecerá el menú principal del juego.

## REQUISITOS MÍNIMOS

Procesador 80286 a 16MHz.
2Mb de RAM (memoria base libre: 560Kb).
MCGA o VGA con 256 colores.
Disco duro.

## REQUISITOS RECOMENDADOS

80386 o superior.
Al menos 4Mb de RAM.
Tarjeta de sonido.

# VERSIÓN CD-ROM



Para instalar este juego puedes usar tanto el sistema operativo como WINDOWS. En el primer caso ejecuta el programa "INSTALL". Sin embargo, si quieres instalarlo sin salir de WINDOWS deberás poner en marcha el programa "WINSTALL" con la opción "Ejecutar" del menú "Archivos" del Administrador de Programas (en este caso es importante que tengas bien configurados los dispositivos especiales, por ejemplo la tarjeta de sonido).










El menú de instalación tiene tres bloques: instalación, opciones e idioma. El primero se ocupar de copiar el juego al disco duro; el segundo nos permitirá elegir cosas como el directorio de destino y el tipo de tarjeta de sonido para la música de fondo y los efectos; la tercera opción cambia el idioma.

Ambos programas de instalación son idénticos en cuanto a su funcionamiento. Además, siempre puedes volver a realizar el proceso de instalación si quieres cambiar cualquiera de las configuraciones del juego.



## REQUISITOS MÍNIMOS

**Procesador 80286 de 16MHz.**
**2Mb de RAM (memoria base libre: 560Kb).**
**MCGA o VGA con 256 colores.**
**Disco duro.**
**Controlador MSCDEX 2.2 o superior.**

## REQUISITOS RECOMENDADOS

**80386 o superior.**
**Al menos 4Mb de RAM.**
**Tarjeta de sonido.**
**CD-ROM con salida de audio.**



# ¿CÓMO

## MOVIMIENTOS Y ACCIONES

Para mover al personaje se emplean los cursores del teclado. Para hacer que el personaje corra deberás soltar un instante la tecla de avanzar (cursor arriba) y después volver a pulsarla. Ten en cuenta que es posible hacer girar al personaje mientras está en movimiento. Además de las teclas del cursor, es necesario usar la barra espaciadora para ejecutar la acción que tengas seleccionada en ese momento y la tecla ENTER para seleccionar opciones en los distintos menús del juego. Otros controles son:

S...........activa y desactiva los efectos sonoros
M...........activa/desactiva la música de fondo
P..................pone el juego en modo "pausa"
I..........ir a la pantalla de inventario/acciones



## COMBATE CUERPO A CUERPO

El personaje puede luchar usando sus manos y pies o bien con un arma. Tendrás que pulsar simultáneamente la barra espaciadora pulsada y una de las siguientes teclas:

cursor izquierdo:........puñetazo a la izquierda
cursor derecho:............puñetazo a la derecha
cursor arriba/abajo:............................patada

## COMBATE CON ARMAS BLANCAS

A lo largo del juego podrás ir consiguiendo un número de armas blancas: espadas, sables, etc. Una vez seleccionada, en el inventario, el arma con la que deseas luchar, mantén pulsada la barra espaciadora. Simultáneamente deberás pulsar una de las siguientes teclas:

cursor izquierdo:...ataque izquierda-derecha
cursor derecho:.......ataque derecha-izquierda
cursor arriba:..................ataque arriba-abajo
cursor abajo:.........................defensa/parada

## COMBATE CON ARMAS DE FUEGO

El procedimiento es igual que en el caso anterior, pero ten en cuenta que aquí también se incluye el tiro con arco.

cursor izquierdo:.........apuntar a la izquierda
cursor derecho:..............apuntar a la derecha
cursor arriba/abajo:..........................disparar




## MENÚ DEL JUEGO

Este menú aparecerá si durante la ejecución del juego pulsamos la tecla "ESC". Las opciones son:

*"Volver al juego"*: para seguir jugando.

*"Salvar el juego"*: Muy útil en momentos de peligro (usa el cursor para moverte por la lista).

*"Cargar juego salvado"*: recuperar un juego ya salvado (usa el cursor para moverte por la lista).

# JUGAR?

## PANTALLA DE ACCIONES E INVENTARIO

Acciones
Una vieja alfombra india
Extracto del Vellocino de Oro
Una lámpara de aceite
Un rifle
20
Luchar
Abrir/Buscar
Cerrar
Empujar

**Para que el protagonista realice cualquier acción debes seleccionarla en el menú de acciones. Accedes a ese menú pulsando la tecla ENTER o la "I" durante el juego.**

**La pantalla de este menú se divide en tres ventanas. En la superior hay una lista de los objetos que el personaje lleva consigo. En la ventana inferior izquierda podremos ver el objeto en cuestión y, si ese objeto es de duración limitada (linternas, armas de fuego, etcétera) veremos a su lado un contador. En la ventana inferior derecha está la lista de acciones que se pueden hacer con cada uno de los objetos que llevamos.**

**Para desplazarse entre los objetos del inventario y entre las posibles acciones asociadas a cada uno hay que usar las teclas del cursor arriba y abajo. Para seleccionar un objeto o una acción pulsa ENTER.**

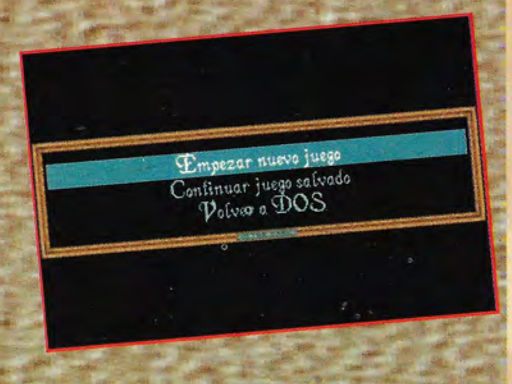
**El primer "objeto" siempre será el propio protagonista. En la ventana de representación del objeto hay un contador con el nivel de vida que queda (aumenta cuando come o bebe y disminuye al luchar). La lista de acciones, en este caso, son las acciones que nuestro personaje puede realizar: luchar, abrir/buscar, cerrar, empujar y saltar. Para ejecutarlas basta con mantener pulsada la barra espaciadora.**

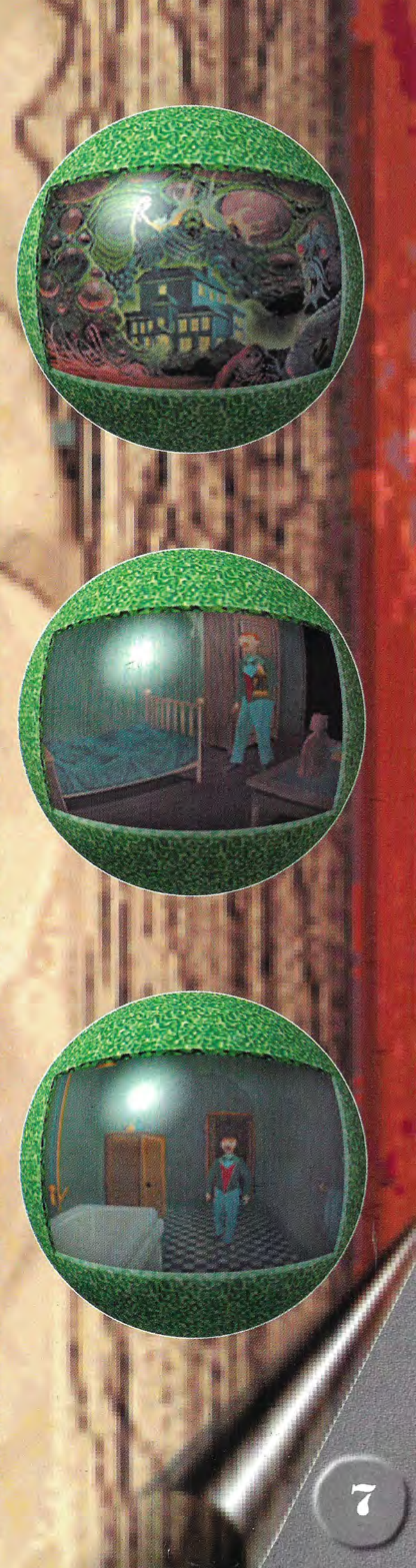
**Cuando te encuentres un objeto aparecerá una ventana con una representación del objeto y podrás elegir entre cogerlo o no. Es recomendable dejar caer los objetos que ya no sean útiles. Para dejar de usar un objeto basta con seleccionar una acción del personaje o bien de otro objeto.**

*"Música"*: activa y desactiva la música. Podemos obtener el mismo efecto si durante la ejecución del juego pulsamos la tecla "M".
*"Efectos sonoros"*: nos permitirá activar y desactivar todos los ruidos del juego (pasos, aullidos, golpes, etcétera). Es posible cambiar esta selección con la tecla "S" sin salir del juego.
*"Nivel de detalle"*: variar el nivel de detalle gráfico del juego. Si vuestro ordenador es lento probad a poner esta opción en "bajo".
*"Terminar"*: salir del juego.

### MENÚ PRINCIPAL

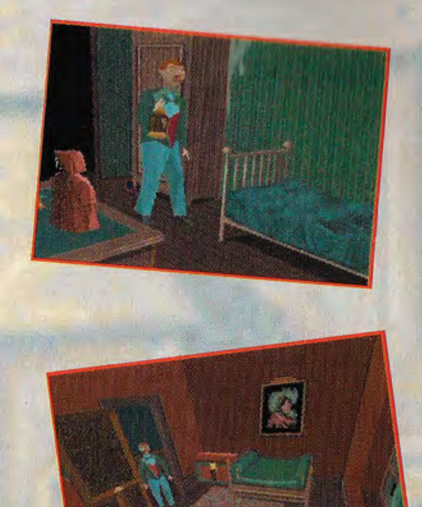
Éste es el menú que se presenta después de pasar por la introducción del juego, justo después de ponerlo en marcha. También aparece cuando elegimos "Terminar" en el menú del juego. Bien, este menú tiene tres opciones: "empezar a jugar", con lo que empezaremos desde el principio del juego, "continuar un juego salvado", que nos permitirá cargar una fase del juego que previamente hayamos grabado, y "volver al DOS", con la cual abandonaremos definitivamente el juego y el ordenador vuelve al sistema operativo.



# Alone in the Dark

**En este juego podrás asumir el papel de dos personajes distintos: Emily, la sobrina de Jeremy Hartwood, el anterior propietario de Derceto, o bien Carnby, un detective privado al que se le ha encomendado la tarea de buscar en la casa todo tipo de objetos raros que puedan ser de interés para unos coleccionistas. Una vez que hayas seleccionado el personaje con el que desees jugar, aparecerá una introducción en la que se ve cómo nuestro personaje llega a Derceto y sube hasta el ático, que es donde el juego realemte comienza.**



Estás en el ático de Derceto y ves un baúl en el centro de la estancia y un armario. Oyes unos misteriosos ruidos en la ventana, así que rápidamente te diriges hacia ella y la bloqueas empujando el armario. Un extraño pájaro, de aspecto grotesco y voraz estaba intentando entrar. En tu interior algo te dice que podías haber tenido serias complicaciones con ese pájaro de mal agüero.

Ahora los ruidos vienen de una trampilla cercana al baúl en el que te habías fijado antes. Corres y consigues, justo a tiempo, evitar que un zombie entre por la trampilla, colocando el baúl encima de ella. Ya más tranquilo te pones a investigar, y en lo primero en que te fijas es en la lámpara de aceite que hay encima de la mesa. Decides abrir el baúl, en donde encuentras un rifle. Detrás del piano que estaba al lado del armario ves una nota caída en el suelo. Te acercas, la coges y la lees: es la nota de despedida de Jeremy Hartwood. Te fijas ahora en la pequeña librería que hay al lado de la mesa y, al rebuscar en ella coges un libro, un fragmento del mito del Vellocino de Oro, que lees antes de dejarlo en su sitio. Abres el armario y coges una alfombra india. Dando vueltas por la estancia ves una pequeña puerta en la pared a la derecha de la ventana. La abres y desciendes por unas escaleras hasta un pequeño almacén, en donde, con una lata de aceite que encuentras allí, recargas la lámpara. Como no debes ir cargado con objetos inútiles, tiras la lata de aceite. También coges el arco que está apoyado contra el estante. Sales del almacén y vas a dar a un pasillo. Te diriges hacia la habitación que queda a tu izquierda, teniendo cuidado de no pisar una zona en la que la madera del entarimado parece estar en muy mal estado y a punto de romperse. Acabas de entrar y ya te persigue un zombie. Reaccionas rápidamente y cierras la puerta dejándole fuera. En la habitación en la que estás hay un escritorio, en el que encuentras una pequeña llave. Esa llave abre el baúl del otro extremo de la habitación, en cuyo interior encuentras un viejo sable a punto de romperse. La llave ya no te es de ninguna utilidad, así que la tiras.







✋ Tomas el fusil, abres la puerta separándote un poco de ella y, cuando está entrando el zombie, le disparas dos veces, con lo que cae y se volatiliza. Entras ahora en la



**ATENCIÓN:** El símbolo ✋ indica partes del juego de gran dificultad y es muy recomendable grabar el juego antes de continuar.



# Jack in the Dark

Es la noche de Halloween. Toda la ciudad está de fiesta, y la pequeña Grace Saunders, a sus ocho años, no ha podido resistir la tentación de disfrazarse de bruja. Pero Grace tiene un gran problema: se ha perdido, no hace más que deambular por la ciudad y no sabe cómo volver.

De pronto un escaparate llama su atención: es una tienda de juguetes, y la luz que sale de su interior parece llamarla. Grace llama a la puerta y ésta se abre, dejándola entrar en una tienda maravillosa, llena de trenecitos, ositos de peluche, bailarinas, marionetas, payasos... hay incluso un recipiente lleno de golosinas, de esos que echas una moneda y te da un montón de riquísimas bolas de colores. La niña se fija en una caja de sorpresas de la que sale un muñeco bastante feo, con un parche en un ojo. No le gusta demasiado el silencio que hay en la tienda de modo que intenta marcharse, pero la puerta ya no se abre. En ese momento se oye una carcajada siniestra, procedente del muñeco del parche. Ella no lo sabe, pero es Jack in The Dark, el malo de la historia, que además de tener amedrantados a todos los muñecos ha encerrado a Papá Nöel entre rejas.

Sólo una bruja podrá liberar a Papá Nöel, así que todas las esperanzas están puestas en la pequeña Grace, en su atuendo y en su imaginación.



# ¿CÓMO

## LOS CONTROLES

### Los movimientos

El movimiento del personaje de Jack in the Dark es exactamente igual al de Alone in the Dark. Se utilizan las teclas de los cursores de dirección de izquierda y derecha para indicar en qué dirección debe moverse el personaje y los cursores abajo y arriba para retroceder y avanzar, respectivamente. Para el avance rápido se debe soltar durante un instante el cursor arriba y volver a pulsarlo.

### Acciones

La barra espaciadora se utiliza para ejecutar la acción seleccionada, pero para moverse por las acciones con más comodidad, lo mejor es utilizar la tecla ENTER. De esta forma aparecerá un menú con distintas posibilidades: la primera es la de las accciones y las siguientes se corresponden con los distintos objetos que has ido recogiendo. Para moverese entre esas posibilidades sólo hay que pulsar cursor arriba o cursor abajo y activarlas con ENTER o con la barra espaciadora.

Las dos acciones básicas son BUSCAR y CERRAR, aunque en esta miniaventura la de cerrar no se utiliza demasiado; por lo general las cosas, los baúles, etcétera, se cierran solos.



En cuanto a la acción de búsqueda, debe ser utilizada cuando los objetos están dentro de otros objetos, o escondidos en ciertos lugares. El resto de los objetos están en el suelo o bien aparecen cuando haces alguna cosa. Cuando los objetos no están ocultos basta con que el personaje pase por encima de ellos para que aparezca en pantalla un aviso de que has encontrado un objeto y te preguntará qué quieres hacer con él: DEJAR o COGER.

Las restantes acciones varían según los objetos. Por ejemplo, las que se refieren al libro que recoges sólo son dos: LEER y TIRAR/PONER, mientras que con algunas golosinas, por ejemplo, es posible realizar otro tipo de acciones como pueden ser: COMER, DAR o TIRAR/PONER; otras, sin embargo, sólo se pueden DAR. Para la mayoría de los objetos restantes las acciones son comunes: USAR y TIRAR/PONER.

### El inventario de objetos

Si durante el juego se pulsa la tecla ENTER se pasa a la pantalla de acciones y de inventario. Esta pantalla está dividida en tres zonas principales: lista de objetos, objeto seleccionado y acciones.

- la lista de objetos ocupa la mitad superior de la pantalla. En primer lugar encontrarás la palabra Acciones y bajo ella todos los objetos que tienes disponibles (que has ido recogiendo).
- el objeto seleccionado aparece representado en la parte inferior izquierda de la pantalla.
- las acciones que puedes aplicar al objeto que has seleccionado se encuentran en la mitad derecha de la parte inferior de la pantalla.

# JUGAR?



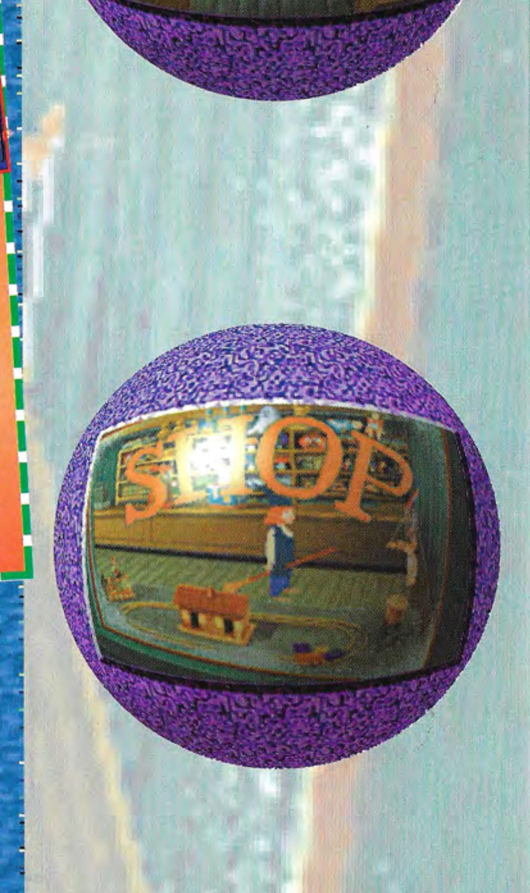

## LA INSTALACIÓN

Jack in the Dark es una aventura que se incluye con Alone in the Dark. Los mismos gráficos, el mismo tipo de movimiento, igual forma de interactuar con los objetos, similares menús... aunque cambia la historia y el personaje.

No es necesario hacer nada especial, puesto que al instalar el CD de Alone in the Dark se copia también Jack in the Dark. Por tanto, la configuración, las opciones y todos los parámetros con los que se instala Alone in the Dark serán válidos para esta mini-aventura. Al igual que en el caso de Alone in the Dark es necesario tener disponible suficiente memoria base. Si has configurado la RAM para jugar con Alone no tendrás ningún problema.

Para ejecutarla lo que tienes que hacer es teclear Jack en un directorio que tiene el mismo nombre, y que se encuentra dentro del directorio del juego principal. Por defecto será C:\INFROGAM\JACK\

Al arrancar el juego aparecen los créditos; inmediatamente después un breve resumen de la historia y, en cuanto estés listo y pulses una tecla, podrás ver a nuestra protagonista entrar en la tienda de juguetes del pueblo y empezar su aventura.




## EL MENÚ

El menú del juego aparece cuando se pulsa la tecla ESC. En este menú aparecen las mismas opciones que en el juego principal:

VOLVER AL JUEGO: sales de este menú para seguir jugando donde estabas.
SALVAR JUEGO: que permite grabar la partida en el disco duro, bien sustituyendo a una partida anterior o bien usando un nombre distinto (cuando te pida el nombre de la partida a grabar pulsa abajo con el cursor de dirección y podrás poner poner otro nombre).
CARGAR UN JUEGO SALVADO: ideal para cuando fracasas en la partida.
MÚSICA: aquí puedes activar o desactivar la música, según quieras.
EFECTOS SONOROS: también se pueden activar o desactivar.
NIVEL DE DETALLE: que sólo debe ponerse en "alto" para los ordenadores rápidos.
ABANDONAR: para salir definitivamente del juego y regresar al sistema operativo.

También se pueden utilizar los mismos atajos de teclado que en el juego normal (M para la música, S para los efectos sonoros, etcétera).



# Jack in the Dark

Grace sólo tiene ocho años, pero su imaginación y curiosidad son enormes. En la tienda recoge todo lo que encuentra ya que seguro que todo tiene alguna utilidad. Lo peor es que tiene un tiempo limitado y que si se descuida los juguetes la asustarán, perderá energía y terminará junto a Papá Nöel.

Cuando entra en la tienda se fija en el mostrador, encima del cual está la caja registradora, el expendedor de golosinas y la caja sorpresa de Jack. Piensa que quizás detrás haya alguien o algo interesante y se dirige hacia allá. Al pasar cerca de la estufa encuentra una moneda que hay en el suelo, la coge y entra por detrás del mostrador. Nuevamente tropieza con otro objeto, una lámpara de aceite, que quizás le sea útil en algún momento. No parece que haya nada más, salvo la calabaza que mira desde lo alto de la estantería, pero por si acaso se acerca a la papelera y, sorpresa, encuentra un libro con un aspecto estupendo. ¿Por qué habrán tirado un libro así a la basura? Quizás leyéndolo lo averigüe.

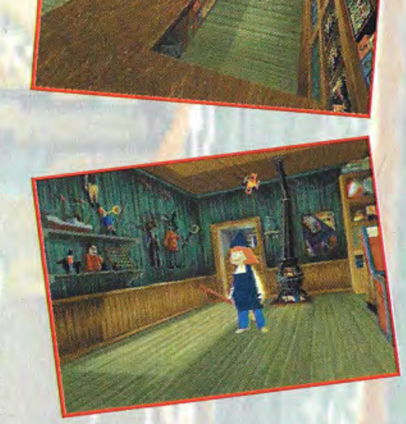
El Libro de los Juguetes -así se llama el libro- incluye una descripción de algunos de los juguetes que hay en la tienda, quién los diseñó, para qué se hicieron... Si va a tener que pasar un largo rato en la tienda, será mejor conocerlos bien, de modo que Grace lee atentamente todas las páginas y además se lleva el libro consigo, para poder echar un vistazo cuando lo necesite (que será muy amenudo).

Sale del mostrador y ve que la puerta que da a la habitación contigua está bloqueda por unos muñecos, de modo que se dirige hacia un baúl abierto; al asomarse encuentra un precioso tambor que recoge... al menos no se aburrirá demasiado, pero tiene algo de hambre. Con la moneda en la mano se dirige al expendedor de golosinas, introduce la moneda y saca unas cuantas bolas de caramelo. En ese momento, un extraño sonido recorre la tienda, el muñeco de la caja de sorpresas parece nervioso y la marioneta que había colgada en la pared cobra vida y se dirige a Grace... Pero no es la única, hay muchos más muñecos en la tienda moviéndose, girando o haciendo ruido.

De momento, va a tener que olvidarse de la golosina y pensar rápidamente cómo controlar a esos muñecos, tanto a la bailarina como a los demás. Si quieres echar una mano a Grace tendrás que revisar los objetos que tienes e imaginar cúal será su uso. Recuerdas que en el libro decía algo de juguetes que marchan al ritmo de un tambor... y algo también de una mancha de aceite de la bailarina oriental. ¡Ahora empieza a tener sentido! El libro contiene claves valiosas, ya que pones en práctica los consejos que se desprenden (indirectamente, claro) de él y te libras de la bailarina y de los muñecos. A la primera la rocías con aceite cuando se acerque lo suficiente, y a los segundos los controlas con el tambor. Haces que te sigan y te colocas al lado del baúl sin dejar de tocar el tambor. Te agradará ver cómo se meten de buena gana en el baúl y la tapa de éste se cierra, dejándolos dentro. Te has librado de un gusano raro, una especie de pulgarcito con botas gigantes y un payaso.



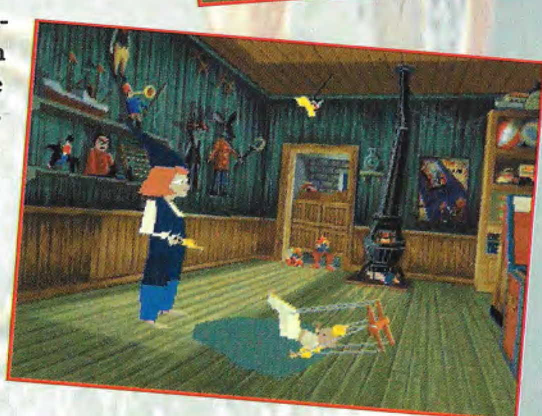

**Sola en la juguetería, Grace se enfrenta a un gran misterio.**



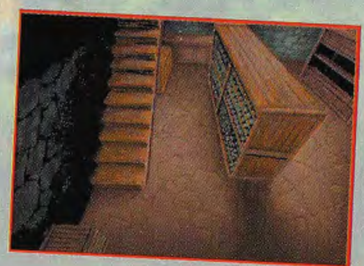
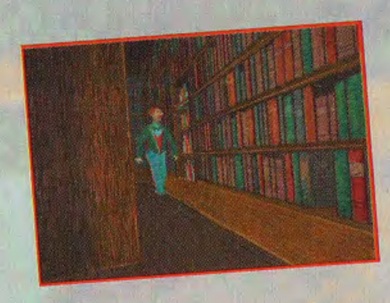
Ahora ya puedes entrar en la habitación contigua y recoger otros objetos que allí encontrarás: un estuche de maquillaje en el suelo, junto a un espejo, y un osito de peluche que hay escondido tras unas cajas, al lado de la pared. Al fondo de la habitación está el pobre Papá Nöel, pero aún no puedes liberarlo. Tendrás que recoger algún objeto más y utilizarlo bien.



Por ejemplo, debes encontrar una barrita de caramelo para dársela a Jack, que está hecho una furia. ¿Pero dónde encontrar el caramelo o cómo llegar hasta el prisionero, si hay dos guardianes junto a las rejas? Nuevamente revisas el libro y te das cuenta de que las muñecas que custodian el calabozo tienen algo en común: su coquetería. Usa el estuche de maquillaje (déjalo en el suelo y vuelve) y podrás alejarlas todo lo que quieras... y así encontrarás un bastón de caramelo que estaba detrás. Poco a poco te acercas a la solución de esta aventura... pero, el resto tendrás que descubrilo y harcelo tú solo.

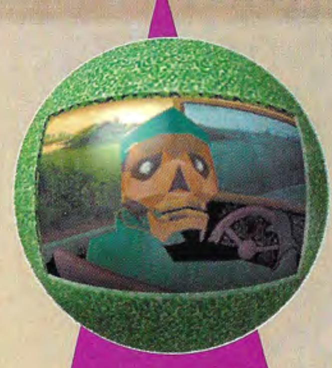





habitación que tienes enfrente de donde estás ahora. Cierras la puerta rápidamente para evitar que entre otro visitante indeseable. Esa habitación está comunicada con otra por una puerta interior. Estás curioseando un jarrón que hay en la mesilla al lado de la cama cuando escuchas unos golpes en la ventana. Coges el fusil y te pones enfrente de la ventana, por la que acaba de entrar uno de esos extraños y desagradables pájaros. Dos disparos y se volatiliza como el zombi de antes. Parece que el jarrón contiene algo, tíralo al suelo. Al romperse ves una llave que coges. En el armario encuentras dos espejos idénticos.

Sales de la habitación por la puerta cercana al armario y te diriges al baño (cierra la puerta al entrar). Buscas en el armario y encuentras un botiquín que contiene un frasco de cristal. Te bebes el contenido del frasco y lo tiras junto al botiquín vacío. Ahora ya has repuesto parte de tus energías. Te vas del baño y te diriges hacia la puerta del final del pasillo. Sales por ella y ves, en el descansillo de las escaleras de madera, unas enormes gárgolas. Cuando te acercas a ellas intentan matarte así que, con mucho cuidado, te acercas a las estatuillas de las esquinas, tan pegado como te es posible a la pared. En



**Dos disparos y se volatiliza como el zombi de antes.**

cada estatua dejas uno de los espejos que antes recogiste, esto hace que ambas gárgolas vean sus mutuos reflejos, quedando destruidas al instante y dejándote libre el acceso a las plantas inferiores.

Bajas las escaleras y ves una armadura medieval. No hay rastro de polvo en ella (mala señal) así que procuras mantenerte lo más alejado que puedes. Te diriges a la derecha y dejas la armadura a tu

**Cierras la puerta para evitar a otro visitante indeseable.**



izquierda. Entras en una habitación cerrada en la que encuentras un fantasma sentado en el sofá que hay en medio de la habitación. De esta habitación coges la caja de cerillas de encima del mantel y unas balas que hay en el armario de al lado de la puerta (procura no tocar al fantasma). Empleas las balas para recargar tu fusil y sales de la habitación, cogiendo de paso el gramófono que hay encima de la mesa. Vuelves al descansillo en donde está la armadura y, dejándola esta vez a tu derecha pero siempre tan alejado de ella como te es posible, te diriges hacia la izquierda de las escaleras. Llegas a un pasillo. Dejando atrás dos puertas, entras en la tercera. Está muy oscuro así que usas las cerillas y la lámpara de aceite, dejando la lámpara en el suelo para tener las manos libres. Vas a la mesa de madera, en donde hay una estatuilla bastante fea y muy pesada. La coges, y también un libro y unas balas que encuentras en la mesita cercana a la cama. Sales de la habitación, no sin antes haber recogido la lámpara del suelo. Lees el libro y lo dejas caer para ahorrarte peso innecesario. Regresas al pasillo de la armadura medieval pero no te das cuenta de que esta vez has pasado demasiado

**ATENCIÓN:** El símbolo ✋ indica partes del juego de gran dificultad y es muy recomendable grabar el juego antes de continuar.

cerca de ella. Entonces ves con horror cómo empieza a moverse sola, blandiendo su enorme espada.

☟ Tu primera reacción parece ser la más acertada: le tiras con todas tus fuerzas la estatuilla que acabas de conseguir. La armadura se viene abajo. Lo único que deja la armadura al desaparecer es su magnífica espada, asi que la coges. Vas hacia las escaleras de bajada que hay a la derecha de la habitación del fantasma y, al llegar al piso inferior te diriges hacia la izquierda de las escaleras. Abres la puerta y ves un jardín con una estatua en medio, en la que crees distinguir unos reflejos dorados. Encuentras tres flechas. Te fijas y ves un montón de arañas bajando del techo, así que huyes por donde has venido procurando esquivarlas. Vuelves al piso de arriba y te diriges al pasillo de la habitación oscura. Esta vez abres la primera puerta que ves. Entras y coges un cuaderno que hay sobre la chimenea. Lo lees, resultando ser el diario de Jeremy Hartwood.

☟ Justo cuando te disponías a salir de la habitación se te echa encima uno de esos pajarracos infernales. Coges rápidamente el fusil y le disparas dos veces. Vuelves al pasillo y ☟ abres la segunda



**Tírale la estatuilla a la armadura si quieres salir con vida.**

puerta. Es un cuarto de baño. Ves cómo en la bañera hay algo innombrable que se mueve. Es un horrible monstruo morado. Coges la espada de la armadura y rápidamente, antes de darle tiempo a aquella criatura a atacarte, coges la jarra que hay al lado de la bañera y retrocedes hasta la puerta. Cuando el monstruo te ataca te cubres con la espada y rápidamente te diriges hacia el armario, lo abres y coges el botiquín. Sales del baño justo antes de que te vuelva a atacar y, ya a salvo, abres el botiquin e ingieres el contenido del frasco de cristal que hay en su interior. Tiras el botiquín y el frasco vacíos. Sigues por el corredor y, dejando atrás la habitación oscura, llegas hasta una puerta. Ésta da a un gran pasillo lleno de cuadros. El que está al lado de la puerta por la que has entrado es una representación de David Crockett, pero parece tan real y tiene una mirada tan fiera en sus ojos que no puedes evitar que una sensación de frío te recorra la espalda, así que coges la alfombra india y la colocas encima del cuadro. Andas un poco por el pasillo y en cuanto veas el cuadro del jefe indio que hay al fondo usás el arco para lanzarle una flecha. Al tocar la flecha el cuadro éste produce un destello y queda inerte. Avanzas hasta el final del pasillo y entras por la puerta que hay a la derecha. Ves un viejo reloj de pared. Lo empujas hacia un lado y descubres un agujero. Dentro de él hay un pergamino. Coges también la llave y el libro falso.

**Disparas una flecha y el cuadro del jefe indio queda inerte.**

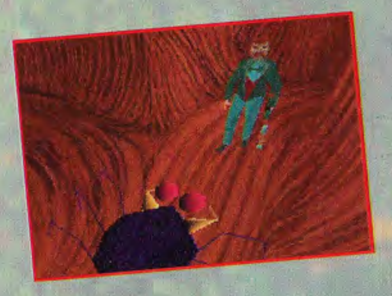


☟ Regresas por el pasillo y, hacia la mitad del mismo, entras por las puertas dobles. Está muy oscuro así que coges la linterna y la dejas en el suelo junto a ti. Ves aparecer por tu derecha un monstruo morado que viene hacia ti. Corres por el pasillo de la iz-











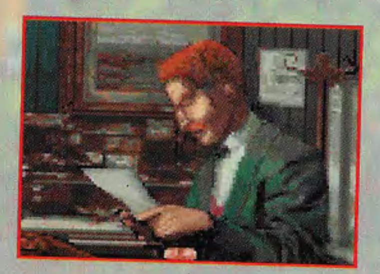


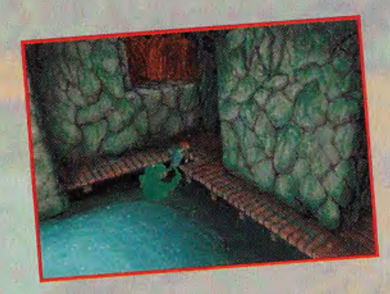
**ATENCIÓN:** El símbolo ☟ indica partes del juego de gran dificultad y es muy recomendable grabar el juego antes de continuar.











quierda, entre librerías. Al final de ese pasillo ves que hay un libro que falta en una de las estanterías. Colocas el libro falso y uno de los paneles se mueve, dejando libre el paso a una habitación secreta. Entras en ella y coges el talismán de encima de la mesa. Buscas en los estantes y coges tres dagas y unos libros y pergaminos. Al ver el tipo de libros que has cogido te sitúas encima de la estrella de cinco puntas grabada en el suelo antes de leerlos. Los lees todos excepto el que está en latín. Dejas los libros donde estaban y con la daga de hoja curva sales de la habitación secreta. Cuando encuentras de nuevo el monstruo azul le clavas la daga y haces que desaparezca. Recoges la lámpara y sales, a través de las puertas cerradas de la biblioteca, al pasillo de la armadura. Ahora ya puedes dejar las dagas y las flechas que te quedan. Bajas por las escaleras (a la derecha de la habitación del fantasma) y entras, por la puerta de la derecha del final de las escaleras, en la cocina. Ves una olla con sopa. Al intentar probarla te das cuenta de que es sopa de carne humana. Es repugnante pero te ha dado una idea respecto a los zombis, así que la coges. Entras en la pequeña habitación a la derecha de la puerta por donde has entrado, en donde coges las llaves que estan colgadas de la pared y una caja de galletas,



**La daga terminará con el problema del monstruo azul.**

que te comes. Sales y te diriges hacia la pequeña puerta del fondo de la cocina. Acabas de entrar y aparece un zombie. Antes de que se te acerque demasiado usas la espada para acabar con él.

La habitación es realmente una carbonera. Buscas entre el carbón y encuentras una caja de zapatos con una pistola en su interior. Te guardas la pistola y tiras la caja. En un rincón hay una lata de

**Pruebas una sopa un tanto extraña: es de carne humana.**



aceite que usas para llenar la lámpara, y, aprovechas el agua del tonel para llenar la jarra que llevas. ☞ Tiras todo lo que ya no te sirve y sales de allí a través de la puerta que está al lado de la carbonera. Al entrar se cierran las puertas y ves la situación: estás en el comedor y hay cinco zombies sentados y adormilados allí. Antes de que ninguno de ellos se despierte colocas la olla de la sopa encima de la mesa y te encargas de los zombies usando tu espada. Te diriges a la pequeña habitación de fumadores que hay hacia el centro del comedor y allí vacías el agua de la jarra sobre el cenicero antes de que el humo te ahoge. Coges el mechero de encima de la mesa y buscas en los cajones cerca de la ventana y coges un libro. No coges el disco. Usando la llave dorada abres la puerta cerrada del fondo de la habitación. Entras y ves unas estanterías. Buscas allí y encuentras un libro y un disco. Sales de la habitación y de la sala de fumadores por las dobles puertas cerradas.

☞ Atraviesas el pasillo y abres las puertas que tienes frente a ti. El fantasma de un viejo pirata se dirige hacia ti blandiendo una espada. Le haces frente con la tuya y cuando acabas con él, coges las llaves que ha dejado caer.

**ATENCIÓN:** El símbolo ☞ indica partes del juego de gran dificultad y es muy recomendable grabar el juego antes de continuar.

Coges y lees el libro que está cerca de los cuadros hay en el suelo. Abres la puerta del fondo del pasillo y entras en la sala de baile. Unos fantasmas esperan oír algo de música. Usas el gramófono y el viejo disco (la "Danza de la Muerte" de Saint-Saen) y los fantasmas empiezan a bailar. Con mucho cuidado de no tocarlos coges la llave que hay encima del mantel de la mesita y sales por donde has venido. Vuelves al estudio de Jeremy, donde cogiste el disco, y al recordar el escudo con el sable se te ocurre una idea. Intentas empujarlo y no ocurre nada pero has notado que se trata de algún tipo de mecanismo oculto. Colocas el viejo sable sobre el escudo y la cama se mueve y deja ver unas escaleras descendentes.

✋ Al llegar abajo ves que hay un puente de madera sobre un precipicio. Los travesaños tienen muy mal aspecto así que decides tomar carrerilla y saltar (también puedes pasar corriendo). Efectivamente, el travesaño no aguanta y cae. Afortunadamente eres rápido de reflejos y consigues saltar a tiempo. Un par de saltos y estás en la otra parte del puente. ✋ Ahora avanzas por un extraño túnel excavado en la tierra. De repente, al salir a



**Los viejos puentes de madera no suelen ser muy fiables.**

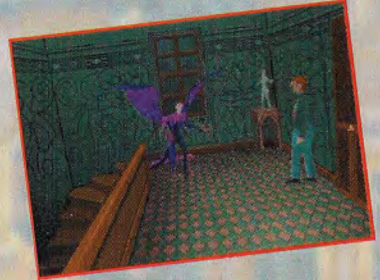
un corredor ves un gigantesco gusano. Ahora entiendes el aspecto del túnel en el que estás. Saltas dos veces hacia la derecha para ponerte a salvo del gusano. Una vez que ha pasado a tu lado te diriges hacia donde él ha ido. Ves una bifurcación a la derecha, que tomas. Otra criatura-pájaro te ataca y, tras luchar, acabas con ella. ✋ Sigues andando por el pasillo y hacia el final, después de doblar hacia la izquierda, ves que estás

**El murciélago te ataca una y otra vez, no te descuides.**

frente al gusano. Antes de que éste reaccione corres hacia atrás. El gusano te sigue durante un instante. Llegas de nuevo a donde el túnel se dividía y esta vez tomas el camino de la izquierda, donde estaba el gusano, que ahora ha quedado libre.

✋ Has ido a dar a una especie de ensenada subterránea. Al lado de la pared hay un muelle de madera. Con cuidado de no caer al agua lo recorres, dejando a tu izquierda la pared. Ves que un monstruo surgido del agua te persigue. Sigues por el camino y, después de saltar sobre un tramo de muelle que parece en mal estado, llegas al final del muelle. Encima hay una salida, a la que llegas escalando. ✋ Entras en un pasillo de piedra y otra criatura te hace frente. Peleas con ella y, cuando desaparece, sigues tu camino hacia el final del túnel que se abre a tu derecha. Vas a dar a un profundo foso lleno de agua, con unas columnas de piedra surgiendo del fondo. Un murciélago está volando. Saltas sobre las columnas y el murciélago te ataca; te defiendes con la espada y acabas con él. Sigues saltando hasta llegar a la salida. Otro túnel excavado por el gusano gigante. Sigues andando por él y así llegas a una bifurcación. Tomas la de la izquierda y llegas a una cá-











**ATENCIÓN:** El símbolo ✋ indica partes del juego de gran dificultad y es muy recomendable grabar el juego antes de continuar.









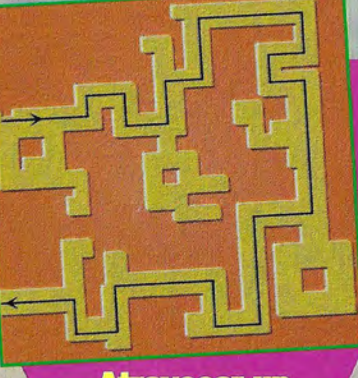


mara excavada en donde hay un agujero en el suelo. Aparece una araña enorme que te persigue. Sales corriendo y al llegar a donde el túnel se divide vas a la izquierda. Así llegas a otra ensenada subterránea, mucho más amplia y con unos puentes de madera que llegan hasta el otro extremo. Tomando siempre el camino a la derecha de los sables y a la izquierda de las calaveras consigues llegar hasta el otro extremo, en donde ves un gran cofre. Usando la llave que cogiste del salón de baile lo abres. En su interior hay una gema y un libro.

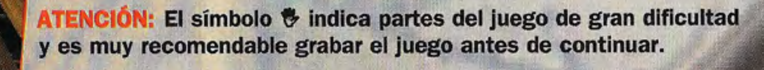
Empujas la enorme roca que hay detrás del cofre y descubres un túnel. Te metes en él y, dejando atrás una enorme puerta de piedra que está cerrada, sigues avanzando. Este lugar está muy oscuro así que enciendes la linterna. Se trata de un laberinto. Siguiendo siempre la valla de la pared llegas hasta una puerta en cuyo centro hay un agujero con la misma forma que la gema que llevas. Colocas la gema y la puerta se abre. Ves una enorme caverna que tiene una isla con un árbol en el centro. Corres y al llegar al extremo de la plataforma de piedra das un gran salto. Caes al agua y del árbol empiezan a surgir unas bolas de fuego que vienen hacia ti. Esquivando la bolas de fuego y a los monstruos del agua consigues llegar hasta el altar a los pies del amo de Derceto, la criatura diabólica que ansía adueñarse de tu cuerpo para poder así renacer. Dejas el amuleto mágico encima de la losa y las bolas de fuego cesan. Coges el garfio de metal que hay encima de ella y, encendiéndola primero con el mechero, arrojas la linterna hacia la figura del árbol, que estalla en llamas. Todo empieza a moverse, como si se tratara de un terremoto. Te das la vuelta y avanzas por el agua en dirección a la piedra que estaba a la izquierda de la entrada a la caverna, esquivando las rocas que caen del techo de la caverna. Subes hasta una puerta de piedra, que está cerrada, y la abres usando el garfio. Sales de allí por la izquierda y te diriges hacia el laberinto. Usando el garfio de nuevo abres la puerta que hay a tu derecha y sales. A tu izquierda está la ensenada subterránea. Vuelves por ella hasta el túnel del gusano y andas por él hasta llegar a la bifurcación. Tomas el túnel en donde viste por primera vez al gusano y así llegas hasta un pequeño agujero. Te metes por él y vas a dar a la bodega de la casa. Subes por las escaleras y apareces en el primer piso. Te diriges hacia las puertas principales y ya estás fuera.



**Cuidado con la araña, es enorme y peligrosa y te persigue.**



**Atravesar un laberinto no es un problema si tienes un mapa.**



**ATENCIÓN:** El símbolo indica partes del juego de gran dificultad y es muy recomendable grabar el juego antes de continuar.

# RALLY CHAMPIONSHIPS

Deja correr la velocidad por tus venas. Siente el vértigo de conducir al límite. Compite contra el reloj al volante de los mejores deportivos del mundo. Rally Championship, la simulación automovilística definitiva, será la próxima entrega de Top Game. ¡Qué fuerte!










## PRÓXIMA ENTREGA

# PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:
COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»
Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.

# Alone in the Dark

**La aterradora investigación del detective Edward Carnby en un siniestro paraje.**

## ANIMACION EN 3D EN TIEMPO REAL

*A veces tendrás que hacer uso de un rifle, así que asegúrate que esté cargado...*

Todos los objetos que usarás están completamente animados y proyectados en 3D en tiempo real.



## 2 A 5 CAMARAS POR HABITACION

*No puedes escapar al horror.*

Toda la acción se puede contemplar a través de varias cámaras en diferentes ángulos de cada habitación.



## MUSICA Y EFECTOS SONOROS

*Desde lo más profundo y en lo más recóndito de las catacumbas, resuenan los tortuosos lamentos a través de los pasadizos superiores.*

© INFOGRAMES 1992
Pantallas en PC VGA

*Una situación algo delicada...*

Con una cuerda al cuello, el pintor Jeremy Hartwood exhaló su último suspiro. ¿Estaba agotado? ¿Acaso fue un colapso nervioso? ¿O fue un suicidio para escapar de la diabólica presencia que flotaba en Derceto, su mansión?

Nada acogedora, y arrogante, Derceto es ahora una mansión vacía, evitada por cualquiera en su sano juicio. Sin embargo hay algo que te obliga a explorar sus profundidades y a descubrir sus secretos...

¡Arriésgate! Derceto no es una casa de campo, y tú no estás de vacaciones en ella. Entrar en la mansión es lo más fácil. ¡Salir puede ser un infierno!

Juego e instrucciones en castellano










## 90 OBJETOS

*Sin la lámpara, la sombra de Derceto te cubrirá para siempre.*



## 256 COLORES

*Prepárate, espada en mano, para una búsqueda en la carbonera. Puede que halles más de lo que buscas...*

Para descubrir el secreto de la casa tendrás que resolver varios misterios.

Altaya